

УДК 159.9

## ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ И КИБЕРАДДИКЦИЯ: МИРОВОЗЗРЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО СТУДЕНТА

*Емельяненко Анна Валерьевна, Данилова Елена Андреевна*

*ФГБОУ ВПО Ульяновский государственный университет,*

*Россия, Ульяновск*

*ann\_emel@mail.ru, lenadanilova2006@yandex.ru*

*Код ГРНТИ 15.21.51*

*Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ в рамках проекта  
15-16-73004 «Репрезентации карьерной готовности и профессиональная  
мобильность молодежи Ульяновского региона»*

### Аннотация

В статье представлены результаты исследования мировоззрения студентов с различным уровнем кибераддикции. С помощью методов психосемантики выявлены представления о себе реальном и идеальном, своей профессии и достижении успеха, творчестве и личной независимости.

**Ключевые слова:** кибераддикция, личностная и профессиональная идентификация, профессиональное мировоззрение.

Кибераддикция (или компьютерная зависимость) относится к типу поведенческих аддикций, и является относительно новым явлением для современной науки, которое М. Гриффитс отнес к общему термину «технологические зависимости» [1]. В настоящее время с ростом высоких технологий все более острой становится проблема роста аддикций связанных с ними. Люди испытывают зависимости от сотовых телефонов, компьютеров, телевизоров и т.д. При этом большинство исследований в этой области посвящается изучению подростковых зависимостей, т.к. наиболее привычным является то, что именно в этом возрасте наиболее остро формируется

зависимость. Но при этом, не рассматривается тот факт, что в настоящее время такой зависимостью страдают не только подростки, но и люди более старшего возраста, в частности, это может быть связано с ростом уровня жизни, который продлевает подростковый период. Все чаще встречаются студенты, которые еще не ведут самостоятельную жизнь, а это сказывается и на их психологических особенностях.

В нашем исследовании приняли участие 100 студентов различных специальностей в возрасте от 17 до 25 лет, 50 девушек и 50 юношей. С помощью способа скрининговой диагностики компьютерной зависимости Л.Н. Юрьевой и Т.Ю. Больбот [2] нами были установлены стадии компьютерной зависимости и выборка исследования была разделена на три группы: отсутствие компьютерной зависимости, уровень увлеченности и уровень компьютерной зависимости. Психосемантическая диагностика скрытой мотивации И.Л. Соломина [3] позволила выявить и описать особенности мировоззрения и образа «Я» каждой группы. В качестве методов статистической обработки применялись описательная статистика и кластерный анализ.

Для каждой из групп мы рассмотрели три универсальных семантических фактора по Ч. Осгуду: ценности (эмоциональная привлекательность объектов), активности (изменчивость во времени) и силы (степень влияния объекта на личность) [3], для удобства анализа результаты представлены в таблице 1.

**Таблица 1.**

**Ведущие понятия по факторам ценности, активности и силы студентов с различным уровнем компьютерной зависимости**

<i>Факторы</i>	<i>Студенты с отсутствием компьютерной зависимости</i>	<i>Студенты на уровне увлеченности</i>	<i>Студенты с уровнем компьютерной зависимости</i>
Ценность	Мое будущее Интересное	Я-идеальный Семья	Интересное занятие Я-идеальный

	занятие Друзья	Достижение успеха Мое будущее	Достижение успеха Мое будущее Мое увлечение Семья Друзья
Активность	Мое увлечение Моя профессия Мое будущее Я-идеальный Достижение успеха Учеба	Угроза Я-идеальный Личная независимость Моя профессия Зависимость Неприятности	Угроза Неприятности Неудача
Сила	Творчество Мое увлечение Мое будущее Я-идеальный Достижение успеха Мое настоящее Друзья	Интересное занятие Я-идеальный Мое будущее	Я-идеальный Компьютерные игры Мое будущее Интересное занятие Достижение успеха Мое прошлое Я как компьютерный игрок

Из представленного выше видно, что наибольшие различия рассматриваются в факторе активности, по мере увеличения уровня компьютерной зависимости, там появляются негативные понятия. У группы на стадии увлеченности это - «Угроза», «Зависимость» и «Неприятности», но кроме них высокие баллы есть и у других понятий. А вот в группе с уровнем зависимости самыми высокими оказались баллы только у негативных понятий: «Угроза», «Неприятности», «Неудача». Можно предположить, что у них проявляется неустойчивость к негативным ситуациям, возможно неустойчивость к фрустрирующим факторам. Кроме того, в факторе силы у

последней группы появляются значимые для нашего исследования понятия «Я как компьютерный игрок» и «Компьютерные игры», т.е. данная сфера оказывает влияние на личность человека.

*Особенности образа «Я»* были установлены с помощью кластерного анализа. В группе *независимых* испытуемых реальный образ «Я» связан с понятиями «Мои друзья», «Интересное занятие» и «Творчество», т.е. общение с друзьями и творческая деятельность являются базовыми потребностями для данной группы и испытуемые связывают их со своей личностью. А «Я-идеальный» имеет тесную связь с будущим и достижением успеха и находится в одном кластере с настоящим, прошлым и личной независимостью, т.е. идеальный образ связан с достижением успеха в будущем, будучи самостоятельным и стремление к самореализации прослеживается на протяжении всей линии жизни.

В группе с *уровнем увлеченности* реальный образ «Я» находится в одном кластере вместе с понятиями: «Мое прошлое», «Мое настоящее», «Мое увлечение», «Признание окружающими», «Творчество», «Моя учеба», «Моя профессия» и «Личная независимость». Данные потребности удовлетворялись в прошлом и удовлетворяются в настоящее время. Можно сказать, что профессиональная деятельность важна и входит в структуру я-образа. Идеальный образ также как и у предыдущей группы связан с достижением успеха в будущем.

У испытуемых *на стадии компьютерной аддикции* кроме связи с профессией «Я» образ очень связан с общением, что больше характерно для подросткового возраста. Причем общением посредством Интернета, поскольку «общение с людьми», «общение в Интернете» и «Я как виртуальный собеседник» находятся в одной спайке. Там же находится и признание окружающими, т.е. реальный «Я» образ и признание со стороны окружающих зависит от успешности общения или представления себя в социальных сетях. И все эти потребности в настоящее время удовлетворяются. Идеальный образ входит в достаточно обширный кластер, анализируя который можно увидеть,

что будущее связано с компьютерными играми. Компьютерные игры рассматриваются как базовая потребность, об этом свидетельствует их расположение вместе с маркерами увлечения и интересного занятия. Удовлетворение этой потребности человек видит в будущем, поэтому мы можем говорить о том, что для испытуемых компьютерные игры имеют достаточно большое значение. Увлечение компьютером присутствует на протяжении всей линии жизни (прошлое, настоящее и будущее), а значит, испытуемые в группе не собираются менять свой образ жизни. Близким в этом кластере является понятие «друзья», что может свидетельствовать о том, что в ближайшем окружении присутствуют люди с кибераддикцией.

Компьютерная игра рассматривается и в качестве творческой деятельности, возможно, помогает проецировать свой идеальный образ на игрового персонажа. Также следует отметить, что компьютер не рассматривается как нечто негативное, не ассоциируется с зависимостью, а значит, человек не считает себя зависимым от компьютера, хотя результаты скрининговой диагностики говорят об обратном, поскольку вопросы содержат конкретные симптомы данного вида зависимости, а значит, большинство из них у данных респондентов присутствует.

Таким образом, во всех трех группах присутствуют явные особенности как в структуре реального, так и идеального образов «Я». Обозначим их кратко:

Во-первых, особенности в структуре ценностей: у независимых испытуемых ценности общесоциальные, и по мере прогрессирования компьютерной зависимости отношение к социальным ценностям становится все более прохладным и стремится к их негативной оценке.

Во-вторых, различия в восприятии реального образа «Я»: у *независимых* испытуемых я-реальное связано с друзьями и творческой деятельностью; в группе *увлеченных* реальное «Я» больше ассоциируется с прошлым, но не оторвано от настоящего, важным является то, чем человек занимается в данный момент, т.е. учеба и творчество, которые рассматриваются в качестве инструмента для получения социального признания, а профессия как средство

для достижения личной независимости; в группе *зависимых* реальное «Я» неразрывно связано с профессией, а также с общением с людьми, особенно в виртуальном пространстве, социального признания ищут в Интернете.

В-третьих, различия в восприятии идеального образа «Я»: различий в группах независимых и увлеченных обнаружено не было - к идеальному образу стремятся в будущем и связывают его с достижением успеха. У *зависимых* это также присутствует, но появляется еще связь идеального образа с компьютерными играми, т.е. только в игре они чувствуют себя приближенными к идеалу. Возможно это связано с тем, что в игре у человека гораздо больше возможностей, персонаж в игре обладает привлекательными чертами и сама атмосфера и содержание игры внушают человеку его уникальность и важность в виртуальной вселенной.

#### Литература:

1. Руководство по аддиктологии / Под ред. проф. В. Д. Менделевича.— СПб.: Речь, 2007.—768 с.
2. Соломин, И.Л. Психосемантическая диагностика скрытой мотивации: Методическое руководство / И.Л. Соломин. - СПб.: ИМАТОН, 2001. - 112 с.
3. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л. Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. — Днепропетровск: Пороги, 2006.— 196 с.